



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 1895-1904

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Penerapan Model *Case Based Learning* (CBL) Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa di SMA S Adabiah Padang

Sausan Salsabila RA<sup>1✉</sup>, Nofrion<sup>2</sup>

Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Padang

Email: [sausanssra@gmail.com](mailto:sausanssra@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan Model Case Based Learning (CBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar geografi di SMA S Adabiah Padang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan tipe quasy experimental. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal multiple choice. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, metode tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil uji beda menggunakan t-test diperoleh nilai yang signifikansi  $0,000 > 0,05$  dan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $5,313 > 1,675$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil uji hipotesis menggunakan uji N Gain dari hasil nilai rata-rata pretest dan posttest kelas kontrol didapatkan sebesar 44,55% termasuk kriteria kurang efektif dan kelas eksperimen 64,90% termasuk kriteria cukup efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model Case Based Learning (CBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Case Based Learning, Canva, Hasil Belajar*

### Abstract

The research aims to determine and analyze the effect of applying the Case Based Learning (CBL) model assisted by Canva on geography learning outcomes at SMA S Adabiah Padang. This type of research is quantitative with a quasi experimental type. The instrument used in this research was multiple choice questions. Data collection techniques in this research are observation, test methods, and documentation. Based on the results of different tests using the t-test, the significance value was  $0,000 > 0,05$  and  $T_{count} > T_{tabel}$ , namely  $5,313 > 1,675$ , so  $H_a$  was accepted and  $H_0$  was rejected. The results of hypothesis testing using the N Gain test from the average pretest and posttest scores for the control class were found to be 44,55%, including less effective criteria and 64,90% for the experimental class, including quite effective criteria. Therefore, it can be concluded that there is an influence of the use of the Case Based Learning (CBL) model assisted by Canva on student learning outcomes.

Keywords: *Learning Model, Case Based Learning, Canva, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Abad 21 dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), setiap aspek kehidupan berubah menjadi berbasis pengetahuan. Pendidikan memiliki peran penting dalam menghadapi masa pengetahuan ini, karena pendidikan adalah fondasi utama untuk menjawab berbagai tantangan di abad 21. Menurut Tilar (Wijaya, Sudjimat, dan Nyoto, 2016) tanpa bangsa yang cerdas tidak mungkin bangsa ikut serta dalam persaingan masa pengetahuan. Artinya untuk menciptakan bangsa yang besar dengan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan juga perubahan pembangunan pendidikan nasional.

Perubahan pendidikan dapat terjadi jika standar pembelajaran juga diubah sesuai dengan standar *framework* pembelajaran abad 21 yang dikembangkan oleh P21 (*Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning*), Hadi (Nofrion, 2021). *Framework* ini menjelaskan ada empat kompetensi yang diperlukan di abad 21 yaitu 1) *core subject and 21<sup>st</sup> century themes*, 2) *learning and innovation skills*, 3) *information, media and technology skills*, and 4) *life and career skills*. Empat kompetensi yang disebut sebagai kerangka pembelajaran abad 21 merupakan upaya untuk menyelaraskan praktik pendidikan dengan tuntutan zaman (Nofrion, Wijayanto, Wilis, Novio, 2018).

Pada kenyataannya usaha untuk mengubah sistem pendidikan nasional sesuai standar abad 21 bukanlah perkara mudah. Permasalahan pendidikan Indonesia yang kompleks begitu terlihat jelas, seperti masih banyak peserta didik yang belum memiliki keterampilan 4C yang ada dalam *framework* pembelajaran abad 21, dimana peserta didik masih sulit untuk berpikir secara kritis, sulit memecahkan masalah dalam pembelajaran atau dunia nyata, kemampuan berkomunikasi yang masih kurang, peserta didik masih malu untuk berpendapat, kemampuan kolaboratif dan kreativitas peserta didik yang masih kurang dalam pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar masih sering terlihat juga guru tidak memastikan seluruh peserta didik memahami dan mendapatkan materi dari sumber terpercaya, kurangnya pengalaman seimbang antara teori dan praktek dalam pembelajaran. Selain itu, kesalahan yang sering terjadi adalah pemilihan model dan media pembelajaran yang tidak sesuai kebutuhan kelas sehingga materi yang ingin disampaikan guru tidak dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. permasalahan-permasalahan pendidikan ini juga terjadi di SMA S Adabiah Padang yang peneliti lihat semasa PLK dan observasi ke lokasi penelitian.

Peran guru tentunya besar dalam pemecahan masalah pendidikan ini, karena guru yang terlibat langsung dengan peserta didik. Guru harus memastikan pembelajaran yang didapatkan peserta didik berjalan aktif, efektif, efisien dan membuat peserta didik berkembang ke arah positif. Salah satu cara guru untuk menciptakan pembelajaran yang

baik adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Model dan media pembelajaran yang dinilai oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan abad 21 dan keadaan kelas dilapangan adalah model pembelajaran *Case Based Learning* (CBL) berbantuan Canva.

Berdasarkan rasionalitas di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Case Based Learning* (CBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar geografi siswa di SMA S Adabiah Padang. Model *Case Based Learning* (CBL) merupakan model pembelajaran yang berpijak pada kasus yang merupakan masalah bersifat kompleks berbasis kondisi senyatanya untuk merangsang diskusi kelas dan analisis kolaboratif, Helm (Dharmayanthi, 2022). Penggunaan model *case based learning* dapat membuat peserta didik mengetahui isi factual, meningkatkan kemampuan analitis, model ini bersifat *student centered*, mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, kemampuan mengaplikasikan konteks (teori) dan kenyataan di lapangan, serta sesuai dengan 4C atau keterampilan yang diperlukan di abad 21.

Adapun Sintak model pembelajaran *Case Based Learning* (CBL) menurut Azzahra dalam (Bahrullah, 2021) :

1. Menetapkan kasus, dimana kasus dipilih sesuai dengan materi, tujuannya untuk mengembangkan kemampuan inkuiri dan diskusi peserta didik
2. Menganalisa kasus, kasus didiskusikan secara kelompok, peserta didik merumuskan masalah dengan mengoptimalkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan cara mengingat kembali pengetahuan awal dan konsep-konsep terkait.
3. Menemukan secara mandiri informasi, data, dan literature untuk memecahkan masalah
4. Peserta didik menentukan langkah penyelesaian dari kasus
5. Menarik kesimpulan dari jawaban diskusi dan menuangkanya dalam poster.
6. Presentasi kelompok dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab.
7. Perbaiki jawaban yang kurang tepat dan disesuaikan dengan pemahaman saat diskusi kelompok.

Sedangkan pemilihan media Canva oleh peneliti dalam pembelajaran akan membantu peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi yang dibuat dalam bentuk poster. Media bertindak menjadi alat stimulan di serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran dan siswa tidak praktis bosan pada proses pembelajaran, (Hidayat dan Afdhal, 2023). Sejalan dengan pendapat ini dengan bantuan Canva tentunya dapat mengasah kreativitas peserta didik, membuat peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran, dan membuat pembelajaran menjadi berbasis teknologi yang sesuai dengan era teknologi abad 21.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Tipe penelitian kuantitatif ini adalah *quasi experimental*. Penggunaan metode penelitian eksperimen ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *case based learning* berbantuan Canva terhadap hasil belajar geografi.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Adabiah Padang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS, dengan 2 kelompok sampel yaitu kelas eksperimen XI IPS 1 dan kelas kontrol XI IPS 3. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dalam bentuk *multiple choice*. Sebelumnya soal tes ini dilakukan uji validitas isi terlebih dahulu dengan teknik *professional judgement*. Tujuan dilakukannya tes adalah untuk melihat kemampuan peserta didik sebelum penerapan model *case based learning* berbantuan Canva berupa *pretest* dan sesudah diterapkan berupa *posttest*.

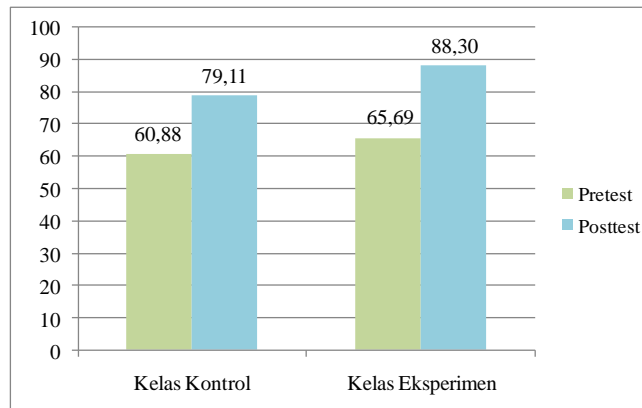
Adapun teknik pengumpulan data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, metode tes, dan dokumentasi. Sedangkan untuk data sekunder didapatkan dari jurnal, artikel, buku, skripsi dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu uji validitas, uji realibilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya beda, uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji N Gain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Uji validitas isi instrumen soal dengan teknik *professional judgement* oleh dua dosen geografi Universitas Negeri Padang yang menyatakan layak digunakan. Selanjutnya soal diujikan kepada 26 peserta didik kelas XII IPS 2 dengan taraf kebebasan  $n-2$  dan taraf signifikansi 5% (0,05) diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,3494. Sehingga dengan ketentuan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  didapatkan 25 soal dinyatakan valid dan 5 soal dinyatakan tidak valid.

Setelahnya dilakukan uji realibilitas dengan ketentuan jika nilai *alpha cronbach*  $> 0,60$  maka soal dinyatakan reliable dan sebaliknya nilai *alpha cronbach*  $< 0,60$  maka soal dinyatakan tidak reliable. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan *alpha*  $> 0,60$  yaitu  $0,949 > 0,60$ , maka 30 butir soal penelitian dinyatakan reliable. Instrumen soal yang telah dinyatakan valid dan reliable diujikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*.



Gambar 1 Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 60,88 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 79,11 artinya hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 18,22%. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu 65,69 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 88,30 artinya hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 22,61%. Sehingga dapat dikatakan kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih 4,39%.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Komlogorov-smirnov* didapatkan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi  $0,063 > 0,05$  yang artinya data berdistribusi homogen. Kemudian dilakukan uji hipotesis melalui dua tahap yaitu uji T dan uji N Gain. Hasil dari uji T *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu:

Table 1 Hasil Uji T *Posttest*

Kelas	Mean <i>Posttest</i>	Df	Sig	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>
Kontrol	79,11	51	0,000	5,313	1,6752
Eksperimen	88,31				

Sumber : Pengolahan Data Primer

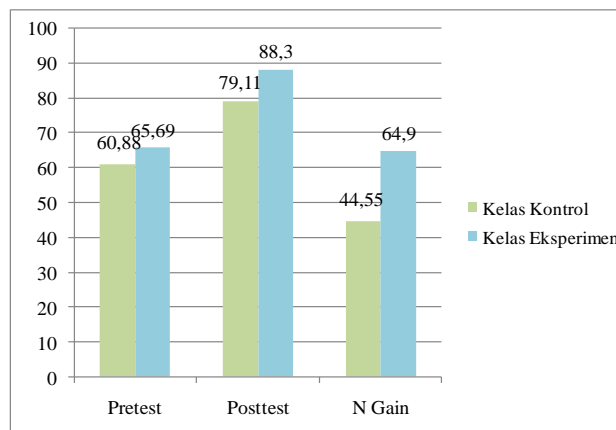
Berdasarkan data pada tabel 1 dengan standar defiasi (df) 51 diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $5,313 > 1,6752$  artinya terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Case Based Learning* (CBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar siswa. Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Uji N Gain dilakukan untuk menganalisis keefektifitasan penggunaan model *Case Based Learning* (CBL) dalam penelitian ini. Berikut hasil uji N Gain :

Table 2 Hasil Uji N-Gain *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Mean	N-Gain Score	Kriteria	N-Gain Score (%)	Kriteria
Kontrol	60,88 ( <i>Pretest</i> )	0,445	Sedang	44,55%	Kurang Efektif
	79,11 ( <i>Posttest</i> )				
Eksperimen	65,69 ( <i>Pretest</i> )	0,649	Sedang	64,90%	Cukup Efektif
	88,30 ( <i>Posttest</i> )				

Sumber : Pengolahan Data Primer

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat dilihat bahwa dari rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 60,88 dan rata-rata nilai *posttest* 79,11, diperoleh N Gain 0,445 dengan kriteria sedang. Serta dari rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 65,69 dan rata-rata nilai *posttest* 88,30, diperoleh N Gain 0,649 dengan kriteria sedang.



Gambar 2 Perbandingan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* dan N Gain

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol memiliki presentase N Gain 44,55% termasuk kriteria kurang efektif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran ceramah dikelas kontrol terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen memiliki presentasi N Gain 64,90% termasuk kriteria cukup efektif. Oleh karena itu, terdapat pengaruh penggunaan model *Case Based Learning* (CBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar peserta didik.

## Pembahasan

Pendidikan yang memiliki urgensi penting dalam menjawab tantangan yang kompleks di abad 21. Pembelajaran abad 21 perlu sesuai dengan *Framework* Pembelajaran Abad 21 *by* P21 (*Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning*) agar bisa menjawab tantangan yang ada pada abad 21 ini. Perkembangan zaman pembelajaran saat ini fokus pada pengembangan pembelajaran keterampilan tingkat tinggi, (Nofrion dkk, 2019). Sehingga diperlukan pemilihan media, model, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, dimana perlu menyeimbangkan antara *hardskills* dan *softskills*.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain, Joyce dan Weil (Khoerunnisa dan Aqwal, 2020). Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan keadaan kelas di lapangan, sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan bersifat *student centered*. Sehingga untuk penelitian ini model pembelajaran *case based learning* berbantuan Canva cocok dengan permasalahan yang ada di lapangan.

Model *case based learning* adalah model pembelajaran yang berpijak pada kasus yang merupakan masalah bersifat kompleks berbasis kondisi senyatanya untuk merangsang diskusi kelas dan analisis kolaboratif, Helm (Dharmayati, 2022). Dalam pelaksanaannya model *case based learning* dapat meningkatkan kemampuan analitis, pemecahan masalah, kemampuan mengaplikasikan teori terhadap kenyataan di lapangan, artinya model ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

Pemilihan media pembelajaran juga penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru dan siswa perlu melek teknologi dan media komunikasi dapat melakukan komunikasi yang efektif, berpikir kritis, dapat memecahkan masalah dan bisa berkolaborasi (Utomo dan Nofrion, 2022). Penggunaan Canva sebagai media dalam penelitian ini membuat pembelajaran menjadi berbasis teknologi, sehingga peserta didik mampu memahami perkembangan teknologi di abad 21 ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Utomo dan Nofrion (2022) Pembelajaran di abad 21 harus dapat mempersiapkan peserta didik untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Setelah dilakukan penelitian dengan menerapkan model *Case Based Learning* (CBL) berbantuan Canva di kelas eksperimen dan model ceramah di kelas kontrol masing-masing 4 pertemuan, didapatkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*, serta hasil analisis data, yang menunjukkan adanya perbandingan hasil belajar geografi peserta didik dari kedua kelas sampel. Terdapat pengaruh yang cukup efektif dari penerapan model pembelajaran *Case Based Learning* (CBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar geografi peserta didik di kelas

eksperimen. Dalam pelaksanaannya model *case based learning* membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran, lebih komunikatif dalam berpendapat baik dikelompok maupun saat presentasi, mampu meningkatkan kemampuan kolaboratif, kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, terlihat dari antusias peserta didik untuk mencari solusi yang aplikatif dari kasus yang dibagikan. Penggunaan media Canva dalam pembuatan poster mampu membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, yang mana semua capaian didapat saat penelitian di kelas eksperimen ini sesuai dengan *framework* pembelajaran abad 21. Hal ini didukung juga dengan pendapat Giacalone (Simbolon, 2022) CBL dapat membantu mengembangkan pembelajaran yang efektif, membantu dalam mengembangkan minat memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif, membuat lebih mudah belajar dan juga memperkuat pemahaman siswa.

Sedangkan dari penelitian dan hasil analisis pada kelas kontrol, menunjukkan terdapat pengaruh yang kurang efektif dari penerapan model ceramah terhadap hasil belajar geografi peserta didik di kelas kontrol. Dalam pelaksanaannya model ceramah terlihat membuat pembelajaran menjadi *teacher centered*, dimana peneliti lebih banyak memberikan materi, motivasi, dorongan sehingga peserta didik menjadi kurang ekspresif. Serta menurut Gege dan Berliner (Emiwati, 2012) menyatakan metode ceramah cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan ciri-ciri tertentu. Artinya metode ceramah lebih cocok untuk menyampaikan bahan belajar yang berupa informasinya yang sulit untuk didapatkan atau berupa rumus dan hitung-hitungan. Tetapi jika bahan banyak dan mudah diperoleh penggunaan ceramah menjadi kurang efisien. Tentunya ini juga yang membuat penggunaan model ceramah ini kurang cocok pada materi dalam penelitian ini yaitu posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia, karena materi ini dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah baik melalui internet, buku, artikel selagi dalam pemantauan guru agar terjamin dari sumber terpercaya.

## SIMPULAN

Penelitian dan hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup efektif dari penerapan model pembelajaran *Case Based Learning* (CBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar siswa di SMA S Adabiah Padang. Sedangkan, penerapan model ceramah kurang efektif terhadap hasil belajar siswa di SMA S Adabiah Padang. Sehingga dapat dibuktikan bahwa penerapan model *Case Based Learning* (CBL) berbantuan Canva lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai untuk diterapkan pada materi posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia, sekaligus lebih sesuai untuk

menanggulangi permasalahan yang ada dilapangan dibandingkan model ceramah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. 2013. Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. *Semarang: UNISSULA Press*
- Andayani, E., dkk. 2022. Case Method : Mengoptimalkan *Critical Thinking, Creativity, Communication Skills*, dan *Colaboratively* Mahasiswa Sesuai MBKM di Era Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, (52 – 60)
- Azura, T., Nofrion. 2023. Perbandingan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Diskusi Kelompok Terbimbing dalam Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Kependudukan Indonesia pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 2X11 Kayutanam. *Jurnal Buana*, Vol 7, No.2, (405 – 417)
- Azzahra, A. 2017. Pengaruh Model *Case Based Learning* (CBL) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Konsep Jamur. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Dilla, D. M., Nofrion. 2020. Analisis Kinerja Guru Geografi SMA di Kabupaten Solok Selatan, *Jurnal Buana*, Vol 4, No.4, (828 – 838)
- Dharmayanthi, N. P. 2022. Penerapan Model *Case Based Learning* (CBL) untuk Mengembangkan *Critical Thinking Skills* Siswa dalam Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, Vol 10, (291 – 300)
- Emiwati. 2012. Penerapan Metode Ceramah dalam Memahami Pelajaran Ketenagakerjaan di Kelas VIII MTs Hasanah Pekanbaru. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Rian Pekanbaru*.
- Firmansyah, D. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kependidikan UNSIKA*, 3, (34 – 44)
- Hadi, A. 2021. Efektivitas Penerapan *Flipped Classroom* dan EXO OLO Task pada Materi Posisi Startegis Indonesia sebagai Poros Maritim Dunia di SMA Negeri 8 Padang. *Universitas Negeri Padang*
- Hidayat, R., Afdhal. 2023. Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis *Kahoot* terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam. *Jurnal Buana*, Vol 7, No.2, (419 – 426)
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. 2022. Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 02, (108 – 113)
- Nofrion. 2017. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode "*Jumping Task*" pada Pembelajaran Geografi. *Jurnal Geografi*, Vol 9, No.1, (11 – 20)
- Nofrion, dkk. 2018. Analisis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK)

- Guru Geografi di Kabupaten Solok, Sumatera Barat. *Jurnal Geografi*, Vol 10, No.2, (105 – 116)
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, A. D., & Nyoto, A. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, (263 – 277)
- Baharullah. 2021. Penerapan Model *Case Based Learning* (CBL) pada Materi Virus terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Kelas X SMA Perintis. *Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya*
- Simbolon, D. H. 2022. Pengaruh Model *Case Based Learning* (CBL) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 01, (181 – 184)
- Utomo, E. P., Nofrion. 2022. Analisis Keterampilan Belajar (*Learning Skills*) dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Daring Berbasis Padlet pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, Vol 7, No.2, (134 – 153)
- Wospakrik, F., Sundari, S., & Mushariyanti, L. 2020. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Case Based Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Journal Health of Studies*, 04, (30 – 37)
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPS SD/MI. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 02, (102 – 118)